# Guía docente
# 804410 - PBL3A - Proyecto 3: Animación 3D

**Última modificación:** 08/02/2024

**Unidad responsable:** Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
**Unidad que imparte:** 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

**Titulación:** GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2023). (Asignatura obligatoria).

**Curso:** 2023 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Castellano

## PROFESORADO

**Profesorado responsable:** Pulpón, Carlos

**Otros:**

## METODOLOGÍAS DOCENTES

- Aprendizaje basado en proyectos. Trabajo individual y en equipo, con coordinación y distribución de tareas para facilitar el desarrollo del proyecto. Los estudiantes progresan aplicando los conocimientos aprendidos en las diferentes materias del curso, buscan la información que necesitan, consultan al profesor de proyectos y los profesores de las otras materias y aprenden nuevos conocimientos y recursos aplicables al proyecto. Una parte del trabajo se desarrolla durante las clases, y en este caso el trabajo es orientado y supervisado por el profesor. Otra parte se desarrolla en equipo, dentro de las horas de clase o bien durante horas de trabajo autónomo. Finalmente, otra parte es de trabajo individual para la posterior puesta en común.

- Tutoría grupal, explicación de los materiales que se proporcionan y plan de trabajo.

- Trabajo autònom.Els estudiantes trabajan de manera autónoma, fuera de las horas de clase, estudiando, leyendo, resolviendo ejercicios o problemas, desarrollando prácticas.

- Redacción de informes, presentación pública y defensa de las conclusiones extraídas y realización de pruebas de evaluación.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Identificar los procedimientos implicados en la gestión de proyectos audiovisuales y ser capaz de planificar y gestionar un proyecto utilizando como soporte herramientas de gestión de proyectos.
- Planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos del ámbito del diseño, la animación y el arte digital, liderando su puesta en marcha y su mejora continua y valorando su impacto económico y social.
- Identificar las características básicas sobre las organizaciones y reconocer los instrumentos y técnicas, tanto de generación de ideas como de gestión, que permitan resolver problemas conocidos y generar oportunidades, con una visión de implementación de proceso y de mercado que implique y haga partícipes a los demás en proyectos que se deben desarrollar.
- Aplicar en el desarrollo de un proyecto, los conocimientos teóricos y prácticos necesarios adquiridos en las materias cursadas.
- Desarrollar las competencias personales y sociales apropiadas para el trabajo en equipo en el desarrollo de proyectos audiovisuales y dominarlas en el nivel correspondiente al proyecto en curso.
- Utilizar conocimientos y habilidades estratégicas para la creación y gestión de proyectos, aplicar soluciones sistémicas a problemas complejos y diseñar y gestionar la innovación en la organización.
- Desarrollar proyectos artísticos y tecnológicos audiovisuales libres de estereotipos sexistas.

## HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

| Tipo | Horas | Porcentaje |
|---|---|---|
| Horas aprendizaje autónomo | 90,0 | 60.00 |
| Horas grupo mediano | 18,0 | 12.00 |
| Horas grupo grande | 30,0 | 20.00 |
| Horas actividades dirigidas | 12,0 | 8.00 |

**Dedicación total:** 150 h

## CONTENIDOS

### 1. Introducción

**Descripción:**
1.1. Introducción a la asignatura
1.2. Sistema de evaluación

**Dedicación:** 12h 30m
Grupo grande/Teoría: 5h
Aprendizaje autónomo: 7h 30m

### 2. Preproducción

**Descripción:**
--

**Dedicación:** 25h
Grupo grande/Teoría: 10h
Aprendizaje autónomo: 15h

### 3. Introducción a la industria

**Descripción:**
3.1. Posiciones y roles
3.2. Pipeline y Departamentos
3.3. Glosario

**Dedicación:** 25h
Grupo grande/Teoría: 10h
Aprendizaje autónomo: 15h

### 4. Producción

**Descripción:**
--

**Dedicación:** 25h
Grupo grande/Teoría: 10h
Aprendizaje autónomo: 15h

### 5. Luces y càmaras

**Descripción:**
--

**Dedicación:** 25h
Grupo grande/Teoría: 10h
Aprendizaje autónomo: 15h

### 6. Postproducción

**Descripción:**
--

**Dedicación:** 25h
Grupo grande/Teoría: 10h
Aprendizaje autónomo: 15h

### 7. Demo reel y CV

**Descripción:**
contenido castellano

**Dedicación:** 12h 30m
Grupo grande/Teoría: 5h
Aprendizaje autónomo: 7h 30m

## SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Participación 10%
Prácticas 50%
Entrega final 40%